

UN FORMAT PRATIQUE POUR LE STORYBOARD DE SERIE

1. HORIZONTAL - ÉCRITURE ET LECTURE DE GAUCHE À DROITE

En occident, le sens naturel d'écriture et de lecture est de gauche à droite. C'est pourquoi le format de travail le plus logique et le plus pratique pour dessiner un storyboard est le format horizontal, «à l'italienne», présentant quatre cases pour le dessin, réparties de gauche à droite dans le sens naturel de la lecture.

SERIE :		EPISODE N° :		PAGE	
SCENE N°	TIMING	SCENE N°	TIMING	SCENE N°	TIMING
16/9					
DIALOGUE					
ACTION					
SFX NOTES :					

A3 OU A4

A4

2. SUR FORMAT A3 OU A4

Les formats A3 et A4 sont les formats de photocopie et de télécopie les plus répandus dans le monde. Pour cette raison, le dessin original du storyboard doit être exécuté au format A3 ou A4 (*voir dessin ci-dessus*) ce qui facilite la circulation des photocopies et télécopies entre les différentes étapes nécessaires à la production.

Une majorité de storyboardeurs préfère travailler au format A3 pour disposer d'une plus grande surface pour dessiner. Un original A3 peut être réduit très facilement au format A4 automatiquement par photocopie, ou tout simplement en coupant la page A3 en deux.

3. DES ESPACES RÉSERVÉS AUX INFORMATIONS

Au-dessus et au-dessous du cadre destiné au dessin, des espaces et des petites cases sont réservés aux informations devant figurer sur un storyboard.

	SCENE N°	TIMING
16/9		
DIALOGUE		
ACTION		
	SFX NOTES :	

Un cadre réservé au dessin, au format 4/3 avec possibilité de cadrage 16/9 surligné en plus gras. Au-dessus à gauche, une case réservée au numéro du plan. Au-dessus à droite, une case réservée au timing du plan.

Au-dessous un espace réservé à la retranscription des dialogues et éventuellement à leur traduction.

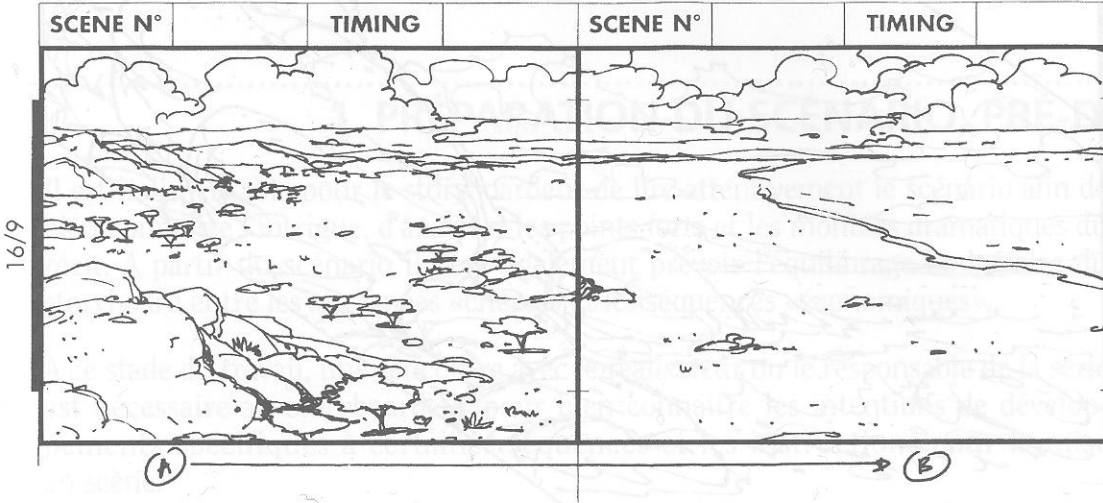
Cet espace correspond à un cadre supplémentaire pour faciliter le dessin des panoramiques verticaux ou en diagonale.

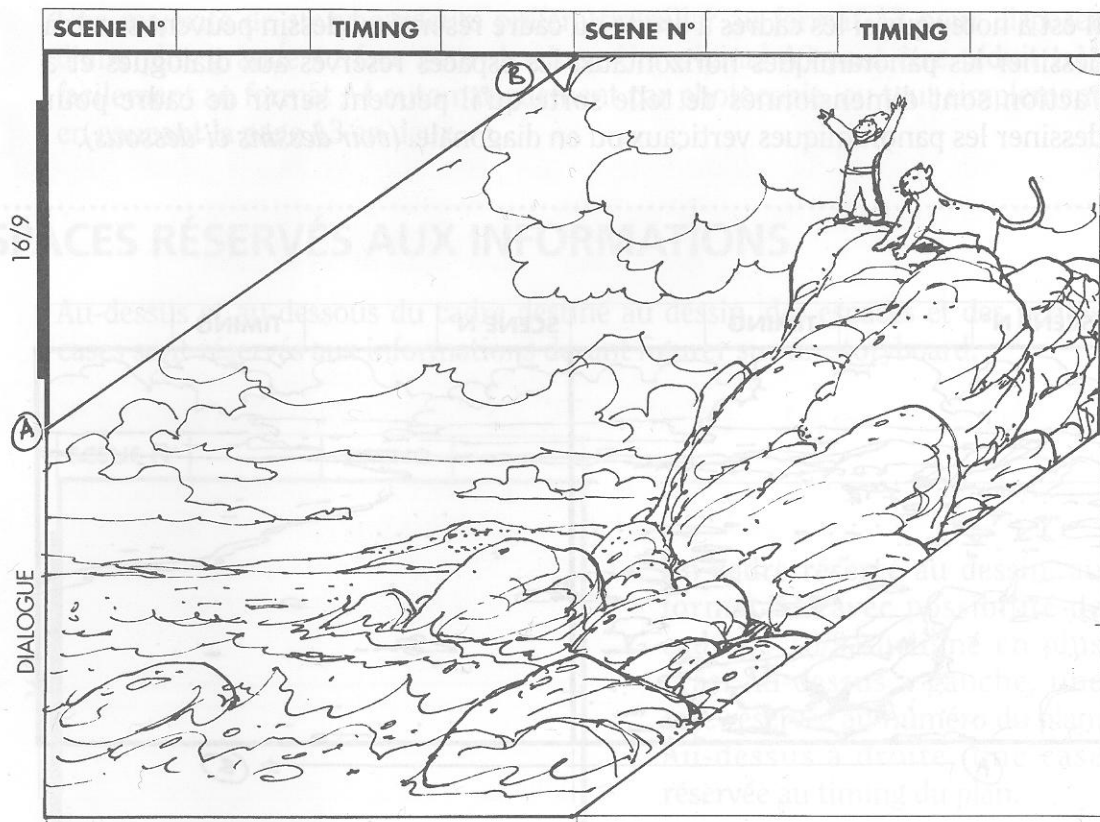
Au-dessous un espace réservé à la description des actions et éventuellement à leur traduction.

Cet espace correspond à un cadre supplémentaire pour faciliter le dessin des panoramiques verticaux ou en diagonale.

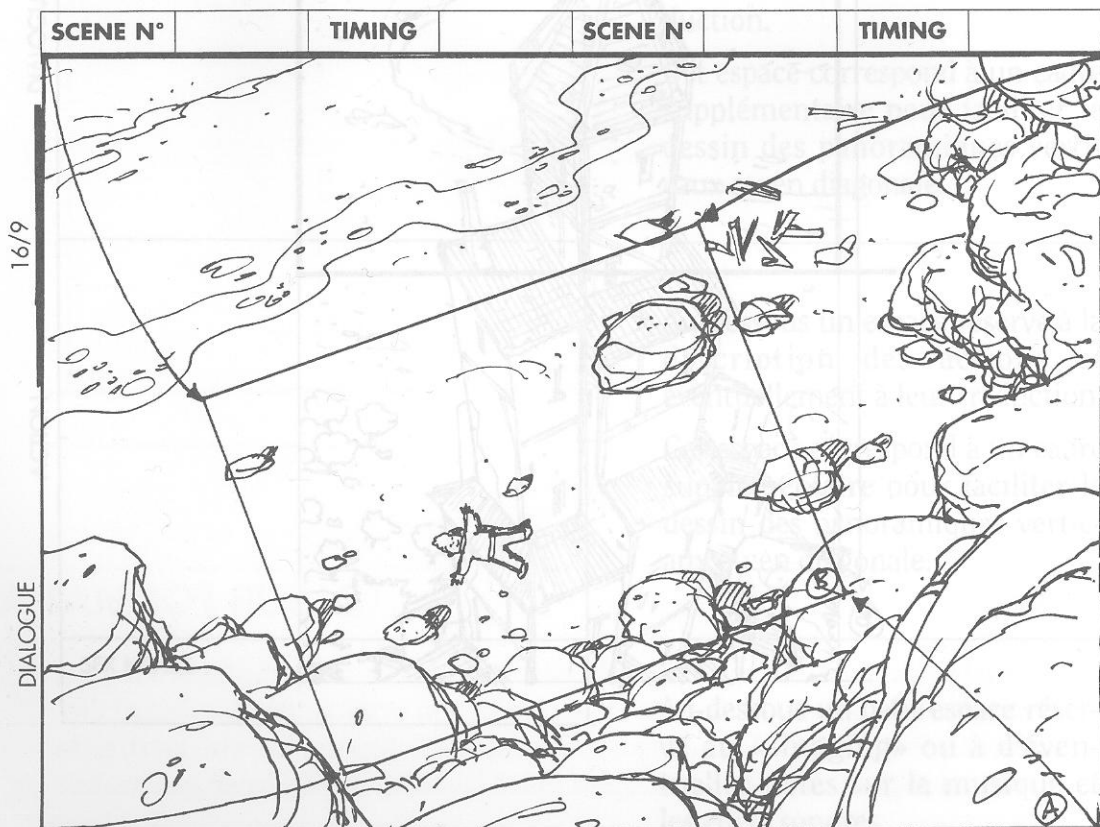
Au-dessous un petit espace réservé au «slugging» ou à d'éventuelles notes sur la musique et les effets sonores.

Il est à noter que si les cadres à droite du cadre réservé au dessin peuvent servir à dessiner les panoramiques horizontaux, les espaces réservés aux dialogues et à l'action sont dimensionnés de telle sorte qu'il peuvent servir de cadre pour dessiner les panoramiques verticaux ou en diagonale. (voir dessins ci-dessous).





Si le storyboardeur a besoin de place pour dessiner un plan d'ensemble particulièrement détaillé, un rectangle de quatre (ou même neuf) cadres peut être formé en utilisant les espaces réservés au dialogue et à l'action tout en restant dans les proportions du format 4/3.



ECRITURE ET DESSIN DU STORYBOARD DE SERIE

1. PRÉPARATION DU SCÉNARIO, PRÉ-DÉCOUPAGE

Il est indispensable pour le storyboardeur de lire attentivement le scénario afin de bien connaître l'intrigue, d'analyser les points forts et les montées dramatiques du récit. A partir du scénario il peut également prévoir l'équilibrage budgétaire du storyboard entre les séquences «chères» et les séquences «économiques».

A ce stade du travail, une rencontre avec le réalisateur ou le responsable de la série est nécessaire au storyboardeur pour bien connaître les intentions de développements spécifiques à certaines séquences et les instructions pour la mise en scène.

Un pré-découpage rapide, même s'il n'est pas absolument nécessaire pour les storyboardeurs expérimentés, est conseillé afin de conserver un maximum de spontanéité dans l'écriture du storyboard (ex: croquis préparatoires en marge du scénario, esquisses sur un format très réduit du storyboard ou «roughs» sur le format final du storyboard).

Ce petit travail préliminaire permet également de vérifier que le scénario n'est ni trop long, ni trop court, et que le nombre de plans nécessaires à l'épisode sera atteint.

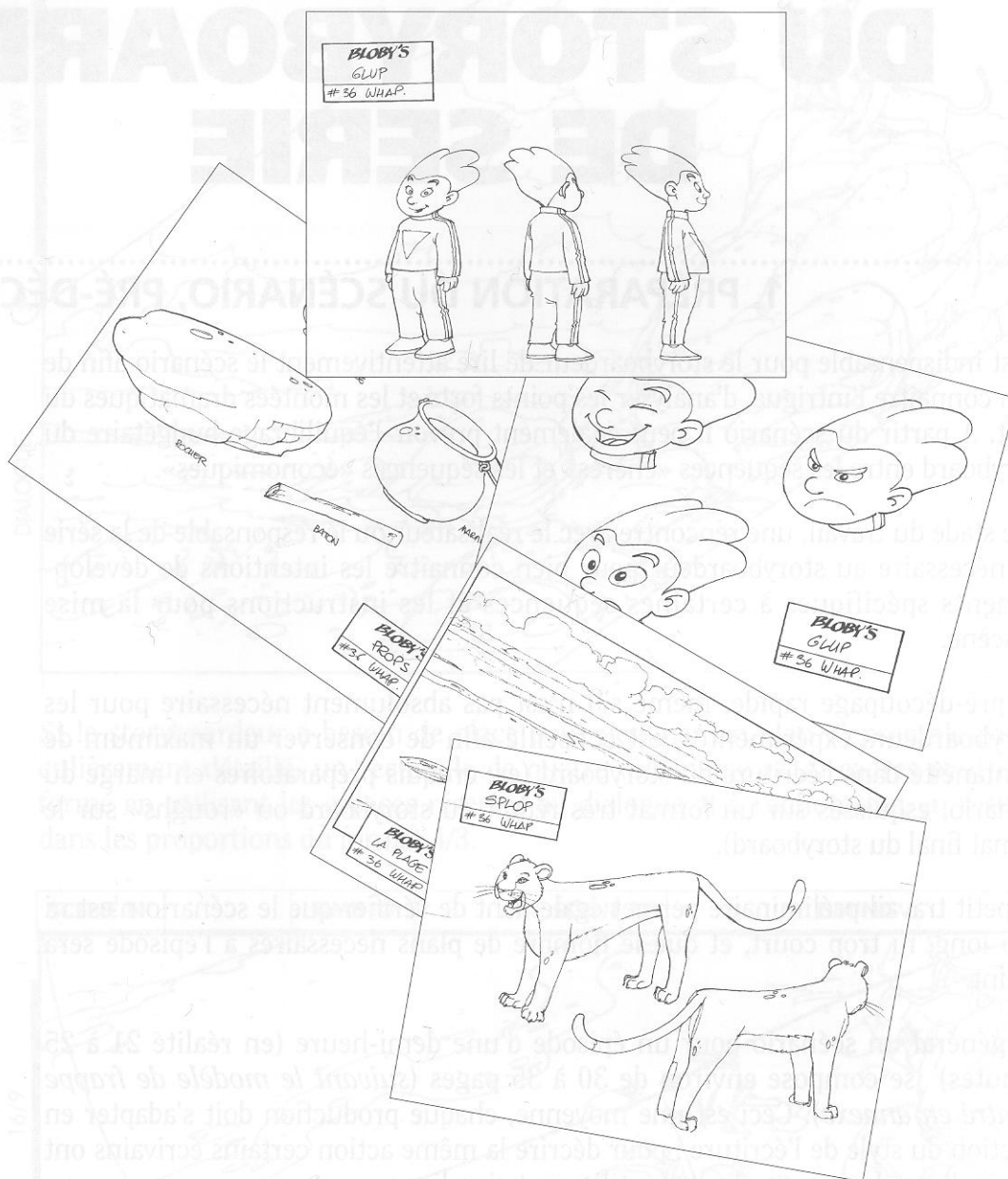
En général un scénario pour un épisode d'une demi-heure (en réalité 21 à 25 minutes) se compose environ de 30 à 35 pages (*suivant le modèle de frappe montré en annexe*). Ceci est une moyenne, chaque production doit s'adapter en fonction du style de l'écriture : pour décrire la même action certains écrivains ont besoin d'une demi-page, d'autres utiliseront cinq lignes.

Si l'économie de la série exige une moyenne de 350 plans par épisode, il est possible de vérifier que l'on est dans la bonne voie en calculant la moyenne des scènes par page de scénario. Par exemple, 350 scènes demandées divisées par 35 pages de scénario = 10 scènes en moyenne par page de scénario. A la page 12 du scénario, le storyboardeur saura qu'il est en bonne voie s'il se trouve environ à la scène 120 du storyboard.

C'est un moyen rapide et simple de vérification, mais il ne faut pas l'appliquer à la lettre : un peu de souplesse est nécessaire.

Le storyboardeur est prêt à commencer son travail. Pour cela il doit disposer des modèles des personnages principaux de la série ainsi que des modèles des personnages, des décors et des accessoires figurant dans l'épisode.

Certains modèles décors, dessinés en plan général, seront directement utilisables par le storyboardeur.



2. CHOIX DES CADRAGES, CONTINUITÉ, CLARTÉ DU RÉCIT

En fonction du scénario et du choix de mise en scène, l'exposition des situations devra être claire et servir l'histoire. Le storyboardeur doit placer le décor et les personnages d'un plan à l'autre de telle façon que le spectateur ne perde pas le fil du récit (continuité).

A chaque changement de plan, le storyboardeur doit répondre précisément à certaines questions inconscientes du spectateur:

- Où sommes-nous ?
- Quand se situe l'action ?
- Qui est là ?
- Que se passe-t-il ?

Si le storyboarder oublie de répondre à l'une de ces questions ou qu'il y réponde imparfaitement, le spectateur risque de perdre le fil du récit (continuité). Une des façons les plus sûres de répondre clairement à ces questions est de commencer la construction d'une séquence par des plans larges d'exposition pour aller progressivement vers des plans plus serrés.

Le choix des cadrages est donc très important. Il peut dépendre aussi des dialogues. Un dialogue impliquant le décor ou plusieurs personnages sera cadré en plan large. Si le dialogue dit: «Du haut de ces pyramides...», il est traditionnel de dessiner un plan d'ensemble montrant les pyramides. De même, si un personnage commence un discours: «Merci d'être venus si nombreux...» il est naturel de montrer un plan large de la foule écoutant. Un dialogue confidentiel exprimera plus d'émotion s'il est filmé en plan serré. Les larmes, le rire, la peur sont des expressions difficiles à exprimer en plan large.

Ne pas partir dans toutes les directions à la fois, ne pas chercher à étonner ou à surprendre le spectateur à chaque plan par des cadrages alambiqués, respecter les bases de la mise en scène de cinéma, voilà les quelques règles à respecter pour conserver une ligne de récit claire et précise.

Il est vrai que toutes les règles sont faites pour être transgressées : un gros plan peut commencer une séquence de façon surprenante; une scène intimiste peut être filmée en plan large pour obtenir un effet comique ou dramatique si l'environnement donne plus de sens à la scène. Certaines séquences d'action, de suspense, de merveilleux, de cauchemar ou de folie invitent à ne pas respecter les règles établies pour donner au spectateur un sentiment de bizarrerie. Mais dès que possible il faudra replacer le spectateur sur le «droit chemin» du récit.

3. RESPECT DES MODELES

Un certain respect du dessin des modèles des personnages et une relative précision sont nécessaires à l'exécution du storyboard. Il est important, pour éviter toute erreur au lay-out, que l'on reconnaisse le personnage en scène.

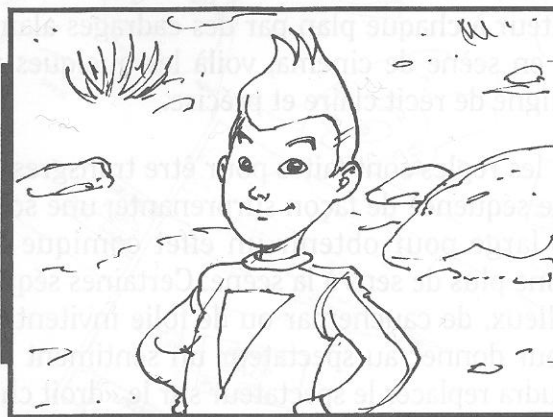
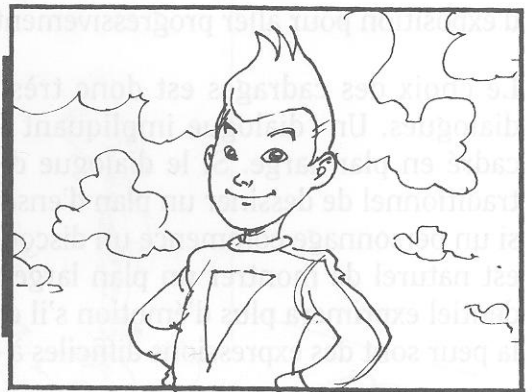
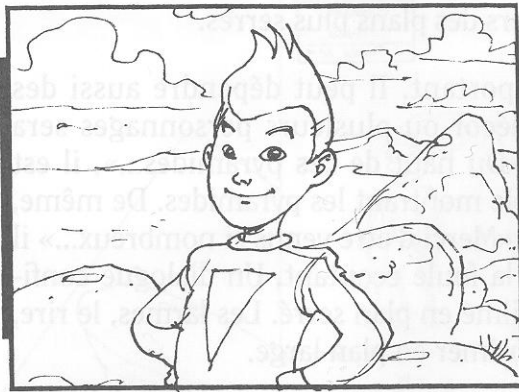
Le storyboarder qui s'éloigne trop des modèles de base peut être amené à dessiner des expressions et des attitudes incompatibles avec les modèles de base et donc impossibles à réaliser à l'animation.

Le storyboarder doit toujours respecter le rapport des tailles entre les personnages afin d'éviter les reprises hasardeuses de cadres pendant l'étape du lay-out.

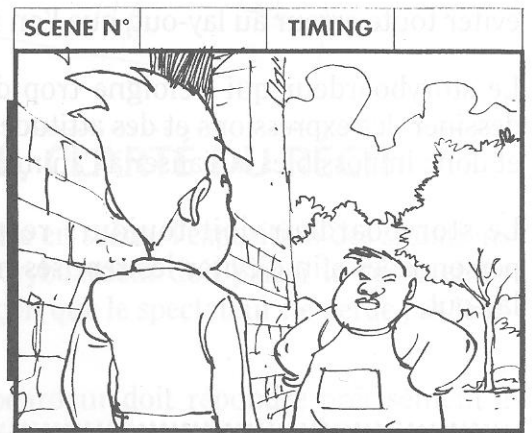
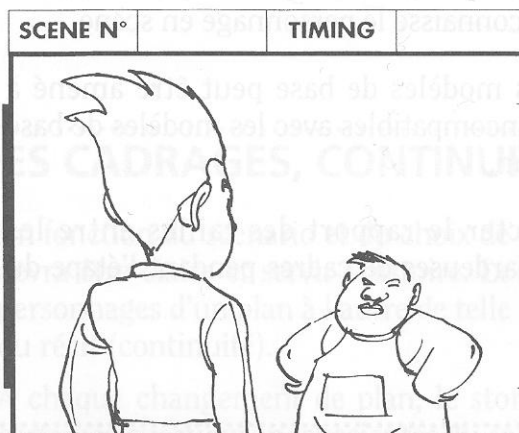
4. INDICATIONS DES DÉCORS, MAITRISE DE L'ESPACE

L'indication du décor (même esquissée) à chaque plan permet d'indiquer à tous - l'équipe de lay-out et le spectateur - où est la caméra, où sont les personnages dans l'espace scénique.

Ex: Pour un même plan, il existe différentes façons de placer la caméra plus ou moins haut, chacune donnant un sentiment différent par rapport au personnage filmé (*voir dessins ci-dessous*).



Ce point est particulièrement important quand il y a plus d'un personnage dans le cadre. Par exemple, un plan avec un personnage en amorce au premier plan n'est identifiable que si le décor est dessiné et donne au spectateur le sens de la perspective. Sans cette indication, un des personnages peut paraître plus grand que l'autre (*Voir exemple ci-dessous*).

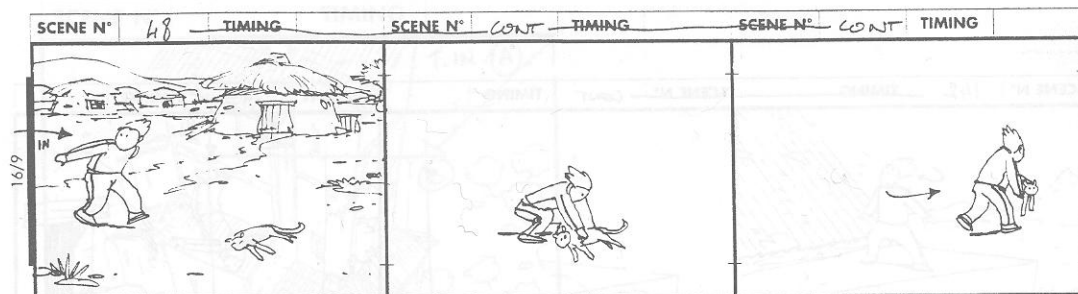


Le storyboarder doit être capable de s'imaginer à tout moment dans un décor fictif en trois dimensions et de dessiner le résultat, vu de n'importe quel angle. C'est de loin la plus difficile, mais la première des qualités professionnelles qu'un storyboarder doit développer.

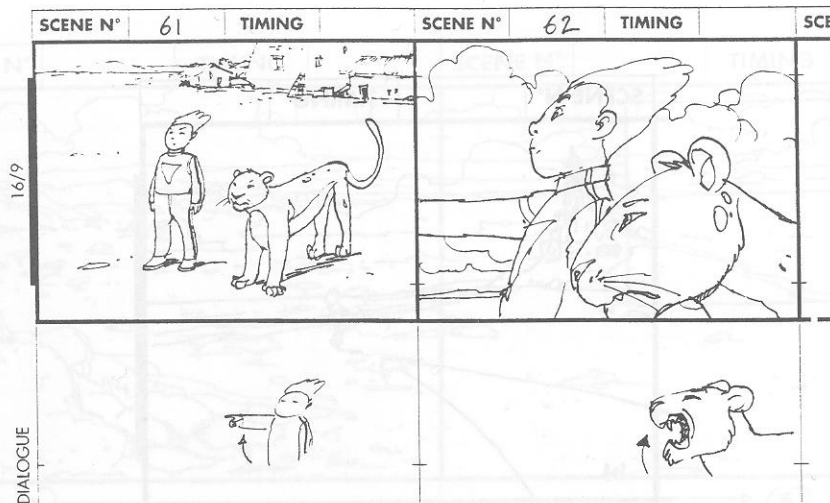
Son rôle est d'être un caméraman imaginaire. Il contrôle le travail de la caméra en respectant les règles de base de la mise en scène, pour assurer à l'ensemble d'une séquence, une dynamique, des liaisons fluides entre les plans.

5. MISE EN SCENE DES PERSONNAGES, PRÉ-POSING

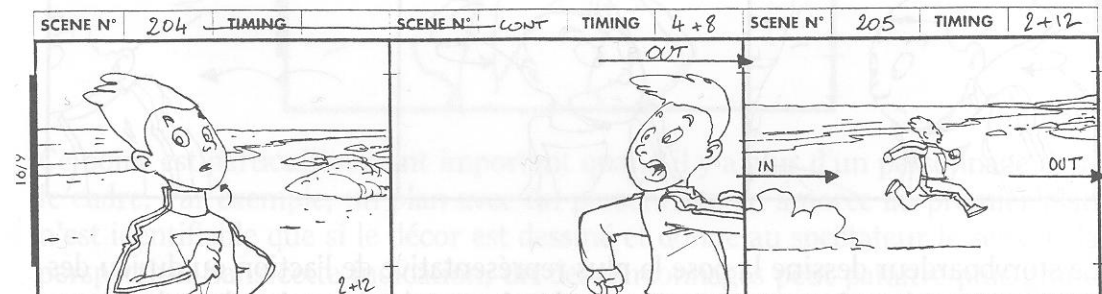
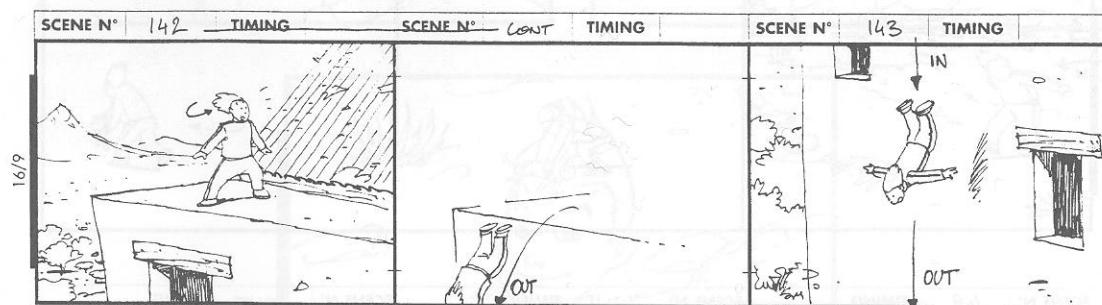
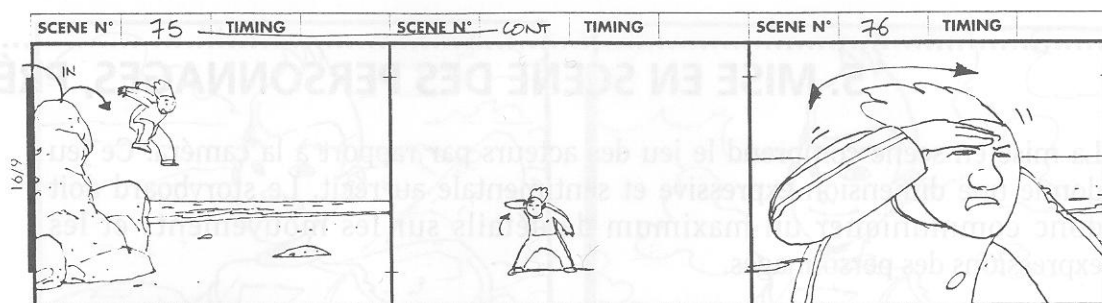
La mise en scène comprend le jeu des acteurs par rapport à la caméra. Ce jeu donne une dimension expressive et sentimentale au récit. Le storyboard doit donc communiquer un maximum de détails sur les mouvements et les expressions des personnages.



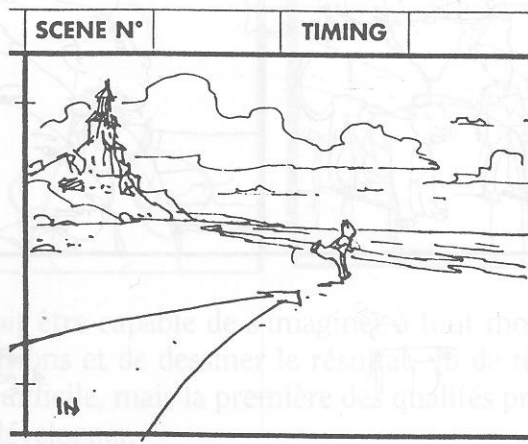
Le storyboardeur dessine la pose la plus représentative de l'action ou du jeu des personnages dans la première case et développe si nécessaire dans les cases suivantes les changements importants d'attitude ou d'expression. Il lui est possible également d'ajouter de petits croquis rapides d'attitudes ou d'expressions, au-dessous, dans les cases dialogues ou action.



Le storyboardeur indique à l'aide de flèches le déplacement des personnages. Les entrées de champ «IN» les sorties «OUT» sont dessinées et écrites.



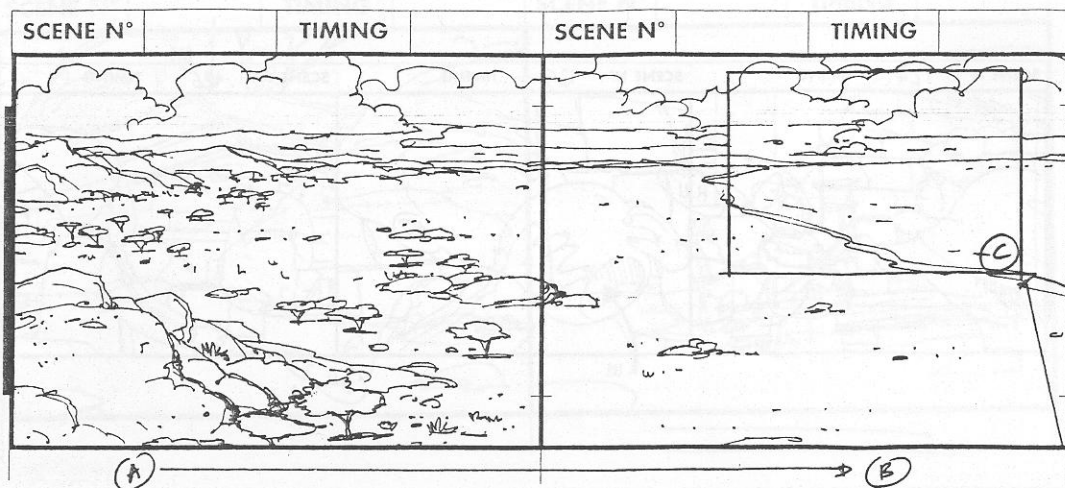
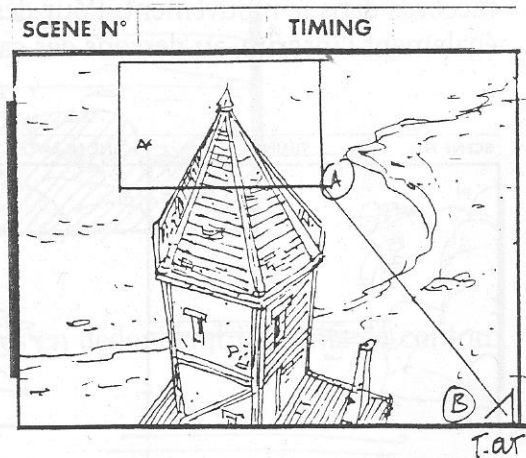
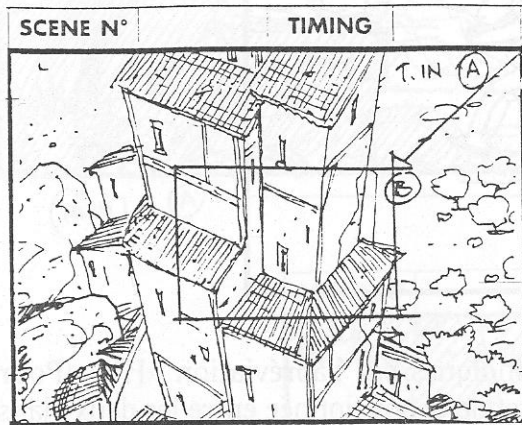
Si les personnages ou accessoires se déplacent en perspective, la flèche indiquant le déplacement peut être dessinée également en perspective.



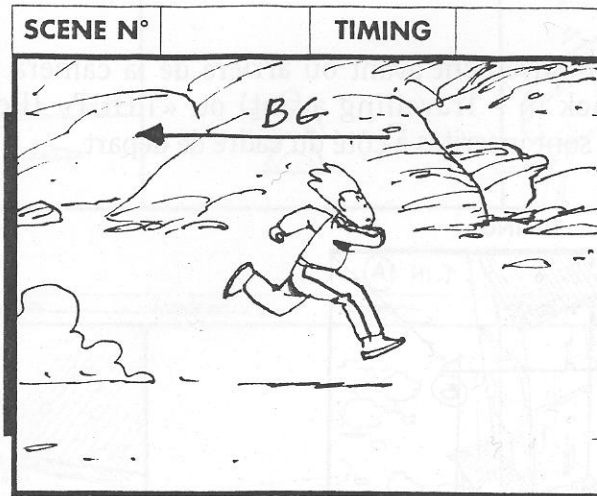
6. MOUVEMENTS DE CAMÉRA

Les mouvements de caméra sont indiqués par un cadre de départ, désigné par la lettre A et un cadre d'arrivée, désigné par la lettre B. Si la caméra se déplace de plus de deux cadres, les lettres C, D, etc... seront utilisées selon les besoins du storyboardeur.

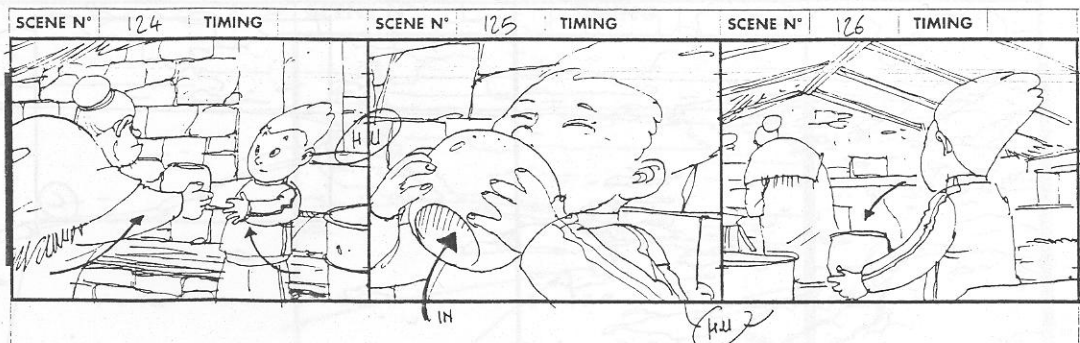
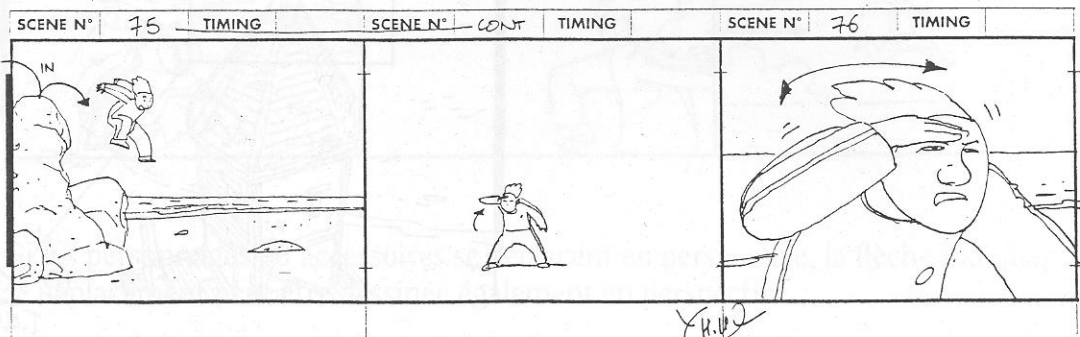
Dans le cas d'un mouvement avant ou arrière de la caméra les abréviations «T.IN» (Pour Track in - Travelling avant) ou «T.OUT» (Pour Track out - Travelling arrière) sont inscrites à côté du cadre de départ.



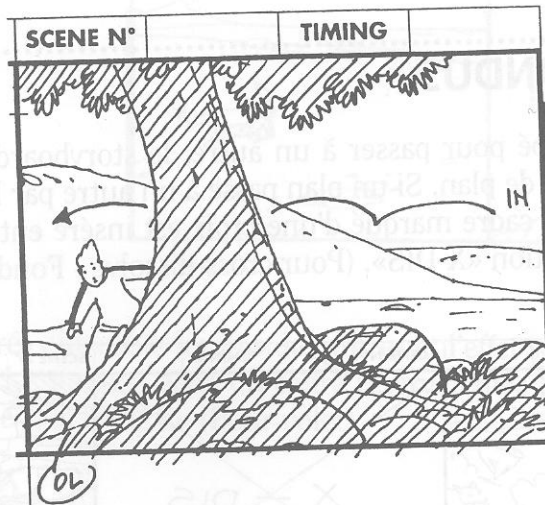
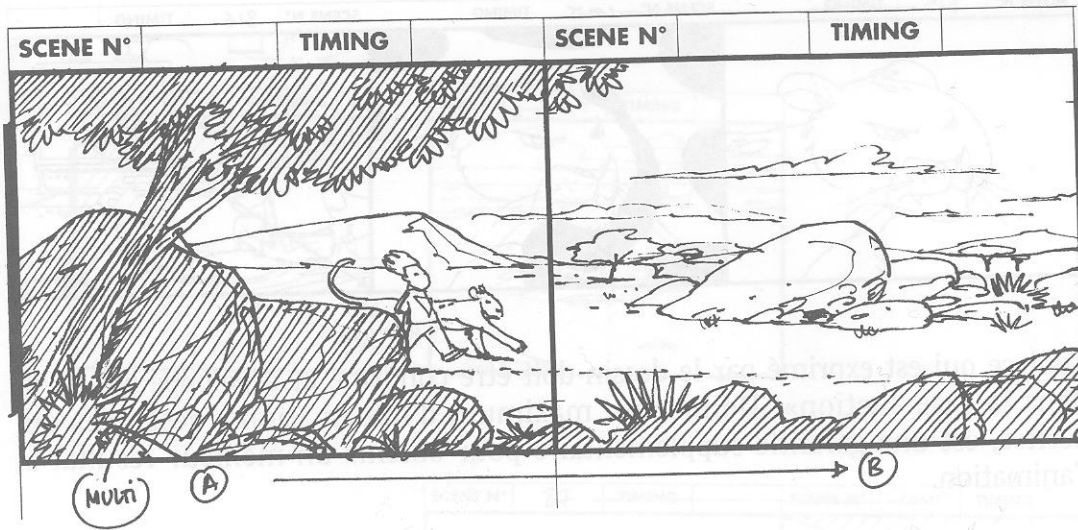
Dans le cas d'un panoramique accompagnant le déplacement d'un personnage ou d'un accessoire, le storyboardeur dessine sur le décor une flèche indiquant le sens de déplacement de ce décor. Au-dessus de cette flèche, il écrit «BG» (Pour Background - Décor).



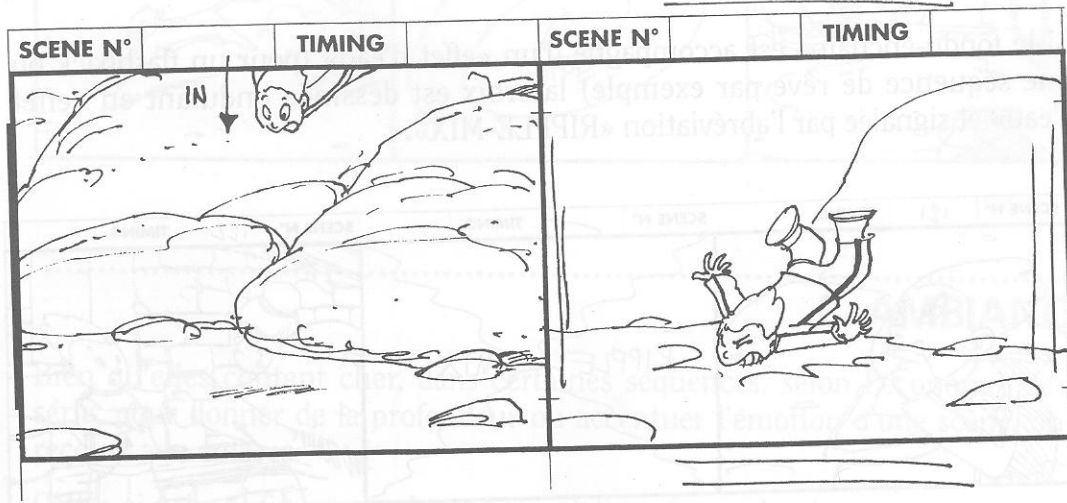
Les raccords dans le mouvement sont indiqués par l'abréviation «HU» (Pour «HOOK UP» - accrocher) entourée d'un cercle et positionnée entre les deux plans concernés. Cette abréviation signalera à l'équipe de lay-out les points délicats de raccords dans le mouvement. Pour des raisons de lisibilité, le storyboardeur peut également l'inscrire, au-dessous des cadres réservés au dessin.



Les effets «multiplan» et «overlay» sont indiqués et demandés en marge du dessin par l'abréviation «MULTI» ou «OL». Une ligne réunit la zone à traiter en multiplan ou overlay à l'abréviation correspondante.



Les effets de «camera-shake» sont indiqués en dédoublant les traits de contour du cadre.



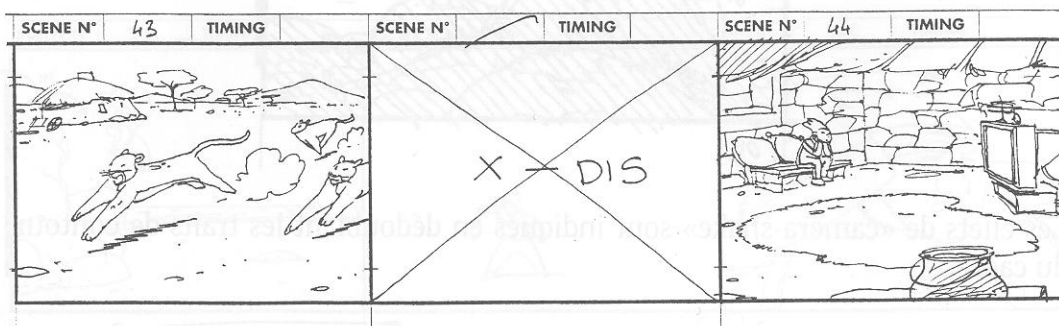
Un "MATCH-CUT" (quand l'image qui commence un plan est exactement la même que la dernière image du plan précédent) est signalé en dessous des deux plans concernés.



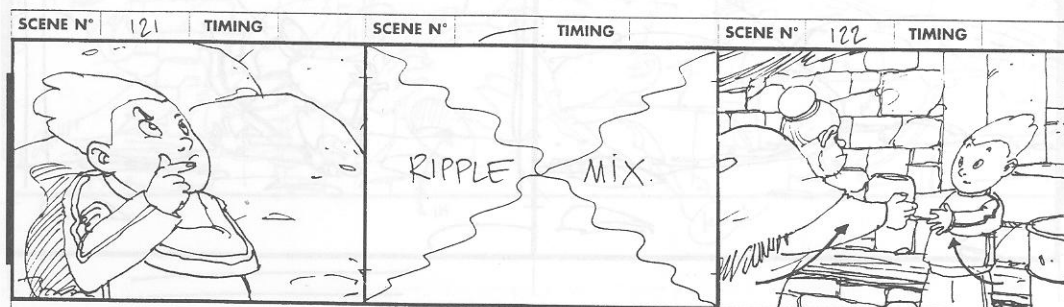
Tout ce qui est exprimé par le dessin doit être confirmé et développé par écrit dans la case «action». Donner un maximum d'informations, dessinées ou écrites, est une garantie supplémentaire pour obtenir un meilleur résultat à l'animation.

7. EFFETS SPÉCIAUX, FONDUS

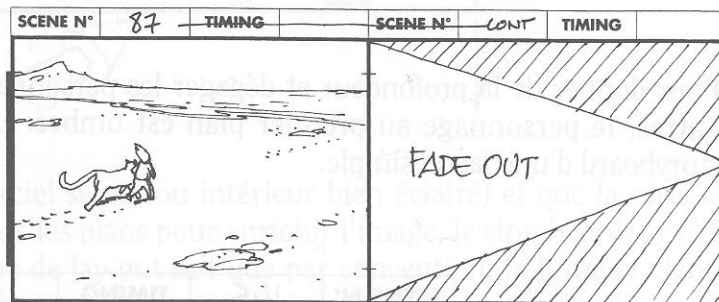
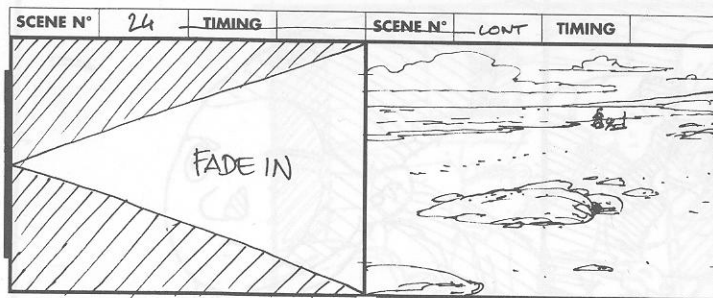
Si un plan est coupé pour passer à un autre, le storyboardeur se contente de changer de numéro de plan. Si un plan passe à un autre par l'intermédiaire d'un fondu-enchaîné, un cadre marqué d'une croix est inséré entre les deux plans et signalé par l'abréviation «X-DIS». (Pour cross-dissolve - Fondu-enchaîné)



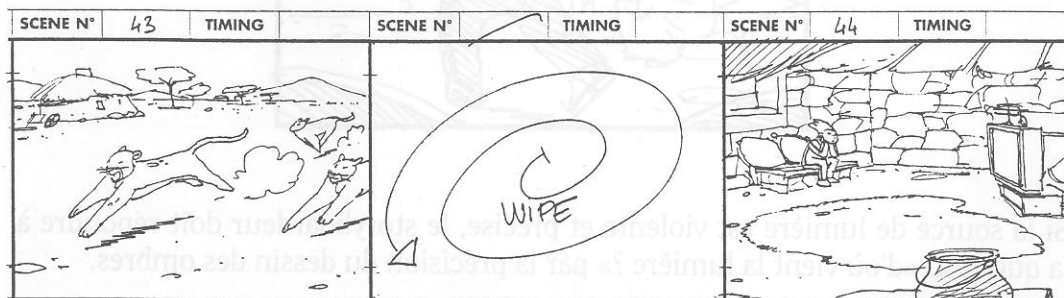
Si le fondu-enchaîné est accompagné d'un «effet d'eau» (pour un flashback ou une séquence de rêve par exemple) la croix est dessinée ondulant en «effet d'eau» et signalée par l'abréviation «RIPPLE-MIX».



De même, si un plan comporte une ouverture au noir ou une fermeture au noir, un cadre est prévu avant ou après le plan selon le cas. Un triangle pointant dans la bonne direction y est dessiné ombré, et signalé par les mots «FADE-IN» (Pour ouverture-fondu) ou «FADE-OUT» (Pour fermeture-fondu).



Les volets sont très différents les uns des autres et l'effet souhaité est dessiné, de même que pour les fondus, dans un cadre réservé entre les deux plans concernés, signalé par le mot «WIPE» (Pour volet).

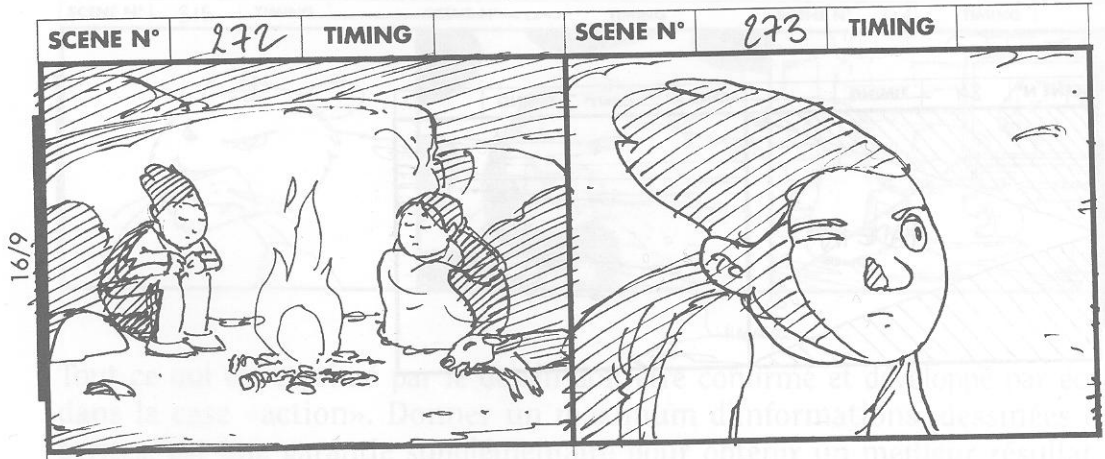


8. AMBIANCES, OMBRES

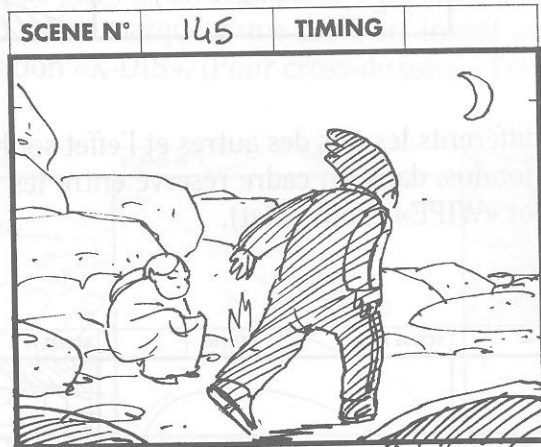
Bien qu'elles coûtent cher, dans certaines séquences, selon l'économie de la série, pour donner de la profondeur ou accentuer l'émotion d'une scène, on a recours aux ombres.

Celles-ci doivent figurer sur le storyboard d'une façon simple.

Ex: Un feu de camp : l'ombre est indiquée sur le côté par une zone hachurée simplement.



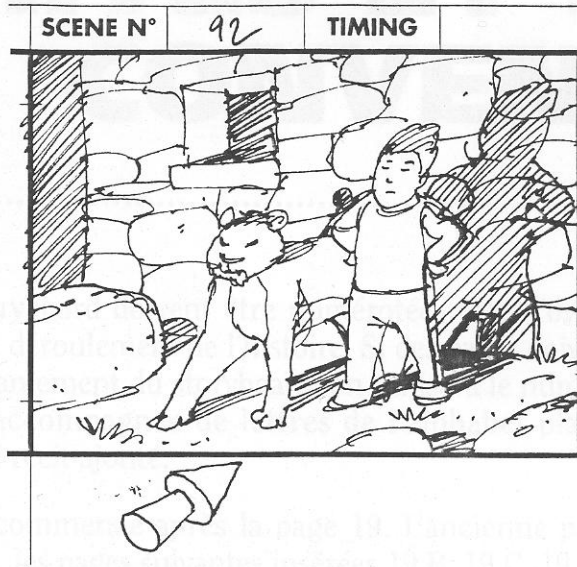
Pour donner de la profondeur et dégager les personnages les uns par rapport aux autres, le personnage au premier plan est ombré. L'ombre est indiquée sur le storyboard d'une façon simple.



Si la source de lumière est violente et précise, le storyboardeur doit répondre à la question «d'où vient la lumière?» par la précision du dessin des ombres.



Une source de lumière précise peut être également indiquée à l'aide d'une flèche placée judicieusement par rapport au plan.




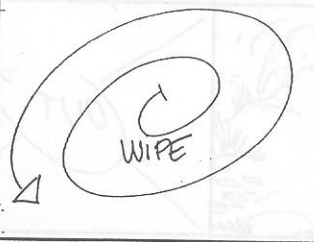

Si la lumière est diffuse, (ciel serein ou intérieur bien éclairé) et que la série a prévu des ombres dans tous les plans pour enrichir l'image, le storyboardeur n'a pas à les indiquer. L'équipe de lay-out sait que par convention, la lumière vient toujours d'en haut à gauche.

INFORMATIONS ECRITES ET SIGNES CONVENUS

1. NUMÉROTATIONS

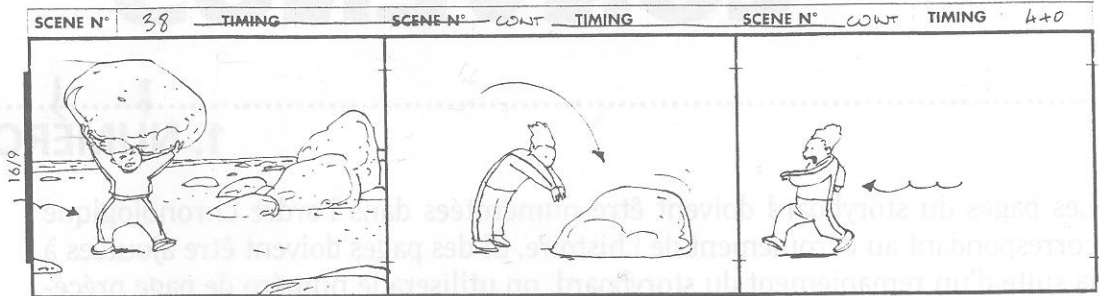
Les pages du storyboard doivent être numérotées dans l'ordre chronologique correspondant au déroulement de l'histoire. Si des pages doivent être ajoutées à la suite d'un remaniement du storyboard, on utilisera le numéro de page précédant la reprise accompagnée de lettres de l'alphabet placées dans l'ordre chronologique du récit ajouté.

Ex: une reprise commence après la page 19. L'ancienne page 19 s'appellera maintenant 19 A, les pages suivantes insérées 19 B, 19 C, 19 D, ect... jusqu'à la fin de la reprise où l'on reviendra dans le storyboard original à la page 20.

SERIE : _____		EPISODE N° : _____		PAGE 20
SERIE : _____		EPISODE N° : _____		PAGE 19 C
E : _____		EPISODE N° : _____		PAGE 19 B
_____		EPISODE N° : _____		PAGE 19 A
_____		EPISODE N° : _____		PAGE 18
TIMING	SCENE N°	TIMING	SCENE N° 44	TIMING
				

Les plans doivent également porter un numéro dans l'ordre chronologique correspondant à l'histoire.

Un plan composé de plusieurs cases pour expliquer une action comportera son numéro au dessus de la première case et l'abréviation «CONT» (pour «Continue») au dessus cases suivantes.

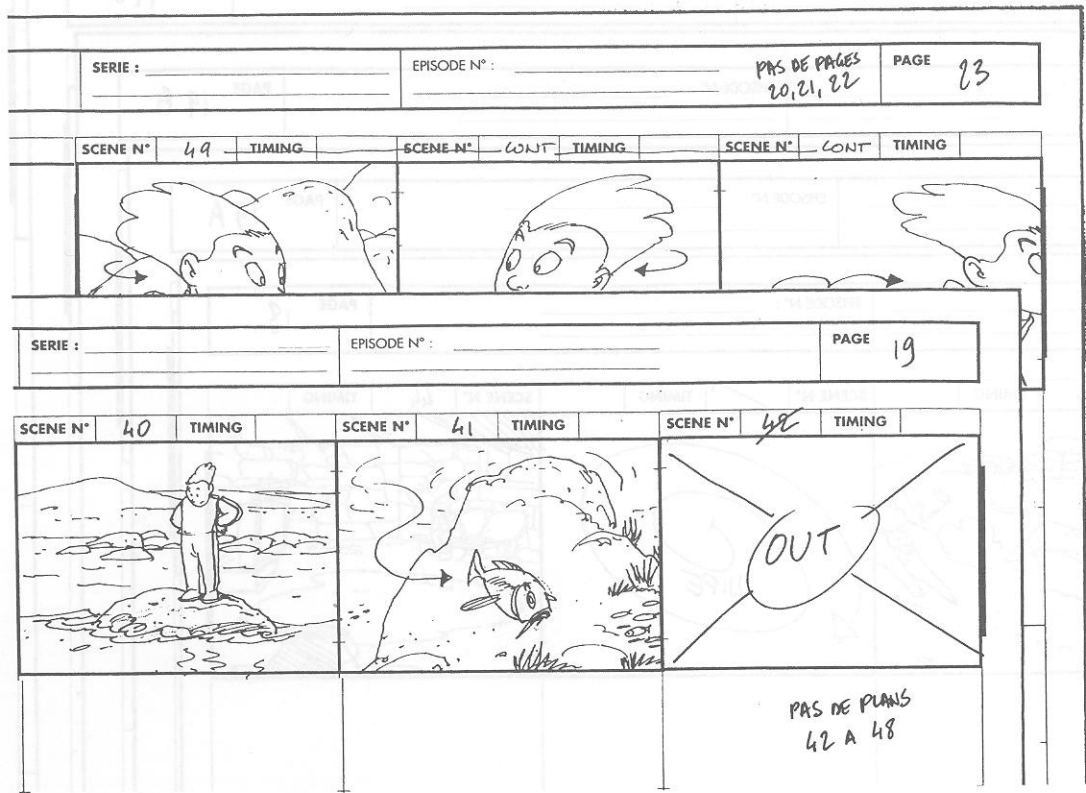


Si des plans doivent être ajoutés à la suite d'un remaniement du storyboard, procéder de la même façon que pour la reprise des pages.

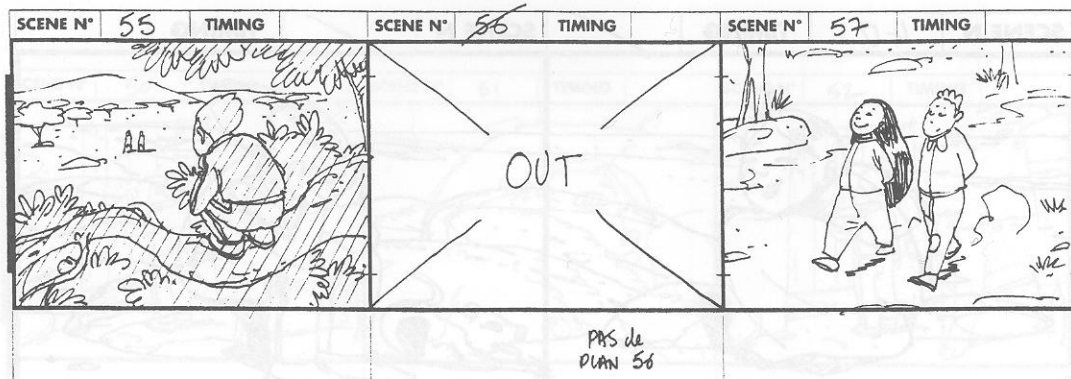
Si des pages ou des plans doivent être retirés à la suite d'un remaniement du storyboard, le storyboardeur les retranchera du storyboard et inscrira entre les coupes: «pas de pages X» ou «pas de plans Y.»

Ex: Si l'on retire les pages 20, 21 et 22 du storyboard, écrire devant le numéro de la page 23: «Pas de pages 20, 21, 22.»

Procéder de la même façon pour supprimer des plans.



Dans le cas où un seul plan doit être retiré d'une page, le storyboardeur l'annule en traçant une croix et en écrivant «OUT» au centre.





Dans un storyboard où les reprises sont trop nombreuses ou trop importantes, il est conseillé de renuméroter entièrement le storyboard.

2. REPORT DES DIALOGUES

Les dialogues doivent être retranscrits ou découpés dans le scénario et positionnés dans l'espace «Dialogues» en regard de l'image. Les dialogues ne doivent pas déborder sur les plans suivants, sauf si un dialogue court sur plusieurs plans. Dans ce cas, un trait de césure doit indiquer quelle partie du dialogue correspond à quel plan, ceci pour faciliter l'établissement de la feuille d'exposition.



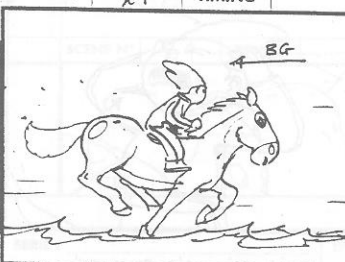

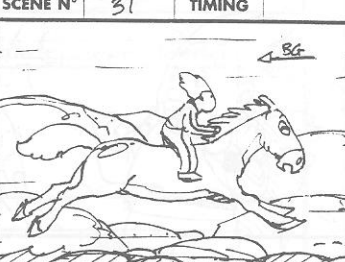
Il est important que le dialogue soit au-dessous du dessin correspondant. En cas de panoramique, une flèche entre les deux dialogues indiquera le sens de lecture.

SCENE N°	40	TIMING	SCENE N°	TIMING
				
(B) ←		(A)		
EUE: ÇA VA ... MERCI ...		LUI: COMMENT VAS-TU?		

3. RÉUTILISATIONS, INDICATION DE L'ACTION, MOUVEMENTS DE CAMÉRA

Dans un storyboard de série, les réutilisations seront d'autant plus nombreuses que le budget sera plus restreint. Les réutilisations de décors et éventuellement d'animation seront indiquées en tête des descriptions de l'espace «Action» par l'utilisation des mots «RE-USE (réutiliser).

Ex: RE-USE décor 29 ou RE-USE anim. 29.

	SCENE N°	29	TIMING	SCENE N°	30	TIMING	SCENE N°	31	TIMING
16/9									
DIALOGUE									
ACTION							RE-USE ANIM 29 -		

Dans le cas d'une réutilisation complète d'un plan, le storyboardeur utilise les mêmes mots.

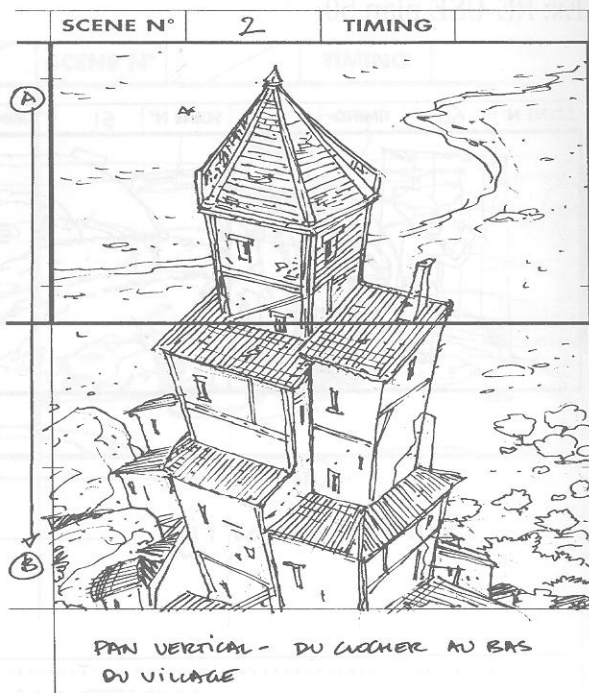
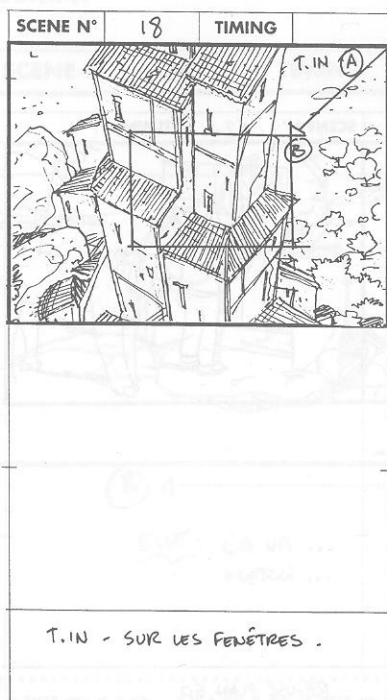
Ex: RE-USE plan 50.

SCENE N°	50	TIMING	SCENE N°	51	TIMING	SCENE N°	52	TIMING
DIALOGUE								
							RE-USE PLAN 50	

Les actions des personnages, objets et véhicules doivent être décrits dans l'espace «Action» en regard de l'image. Les entrées «IN» et les sorties «OUT», doivent être confirmées, les déplacements, les mouvements, l'expression et même l'état d'esprit des personnages doivent y figurer.

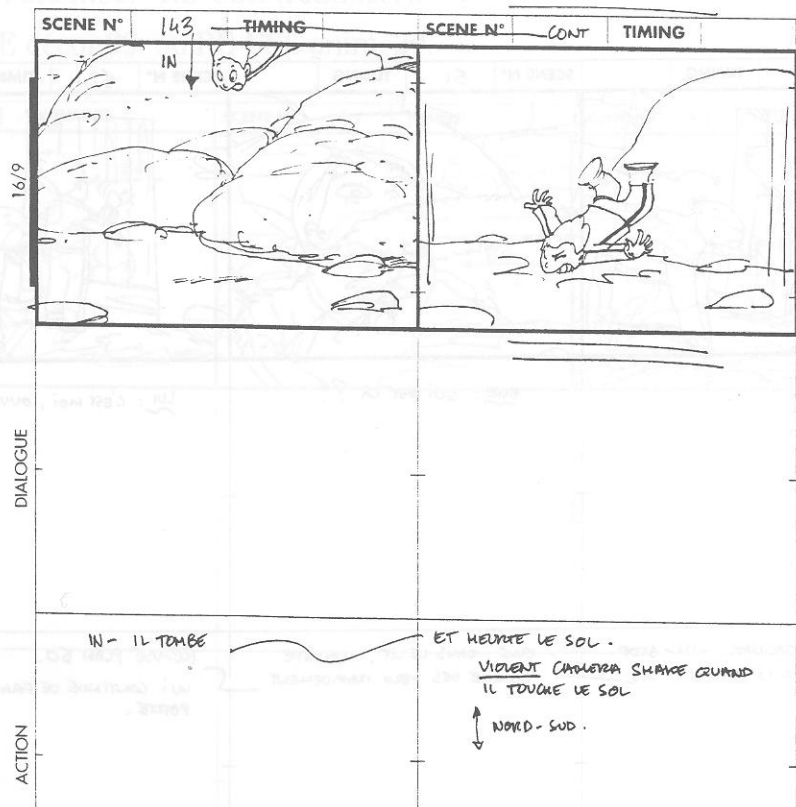
SCENE N°	50	TIMING	SCENE N°	51	TIMING	SCENE N°	52	TIMING
DIALOGUE								
			ELLE : QUI EST LÀ ?..		LUI : C'EST MOI , OUVRE ...			
							RE-USE PLAN 50 - LUI CONTINUE DE FRAPPER A LA PORTE .	
ACTION	LUI ET LE JAGUAR. -IN- STOP. IL FRAPPE A LA PORTE		ELLE , DANS LE LIT , INQUIETE CUI GNE DES YEUX RAPIDEMENT					

Les mouvements de caméra doivent être confirmés et décrits en réutilisant les mêmes abréviations que pour l'image.



Les effets de caméra-shake doivent être confirmés et éventuellement précisés afin de faciliter l'établissement de la feuille d'exposition.

Ex: Violent caméra-shake ou caméra-shake de gauche à droite ou caméra-shake quand le personnage touche le sol, etc...



4. INDICATIONS-EFFETS SPÉCIAUX

Les effets spéciaux doivent être indiqués dans la case «Action» ou entre les cases correspondantes aux plans selon le cas. De petits symboles les désignent (voir liste ci-dessous)

- ◁ F.IN (Pour Fade in - Ouverture- fondu)
- ▷ F.OUT (Pour Fade out - Fermeture-fondu)
- ⊗ X. DIS. (Pour Cross dissolve - Fondu enchainé)

SCENE N°	43	TIMING	SCENE N°	TIMING	SCENE N°	44	TIMING
			X - DIS				
LES JAGUARS TRAVERSENT LE CADRE EN GROGNAANT ET EN GALOPANT			X - DIS. ⊗		INT. MAISON. IL, ATTEND. S'ENNUIANT EN REGARDANT LA TÉLÉ.		

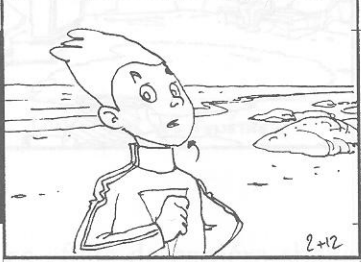
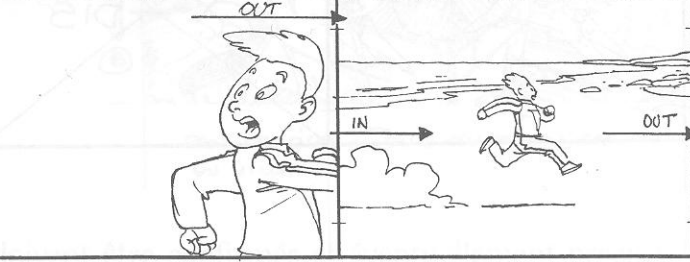

SCENE N°	87	TIMING	SCENE N°	LONT	TIMING
			FADE OUT		
LUI, S'ÉLOIGNE SUR LA PLAGE EN COMPAGNIE DU JAGUAR			FADE OUT - ▷		

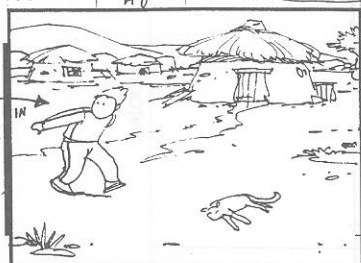
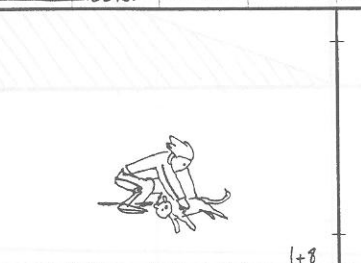
5. TIMING

Le temps imparti à un plan (timing) doit être suffisamment long pour la bonne compréhension de celui-ci. A l'opposé un plan trop long pourrait lasser le spectateur.

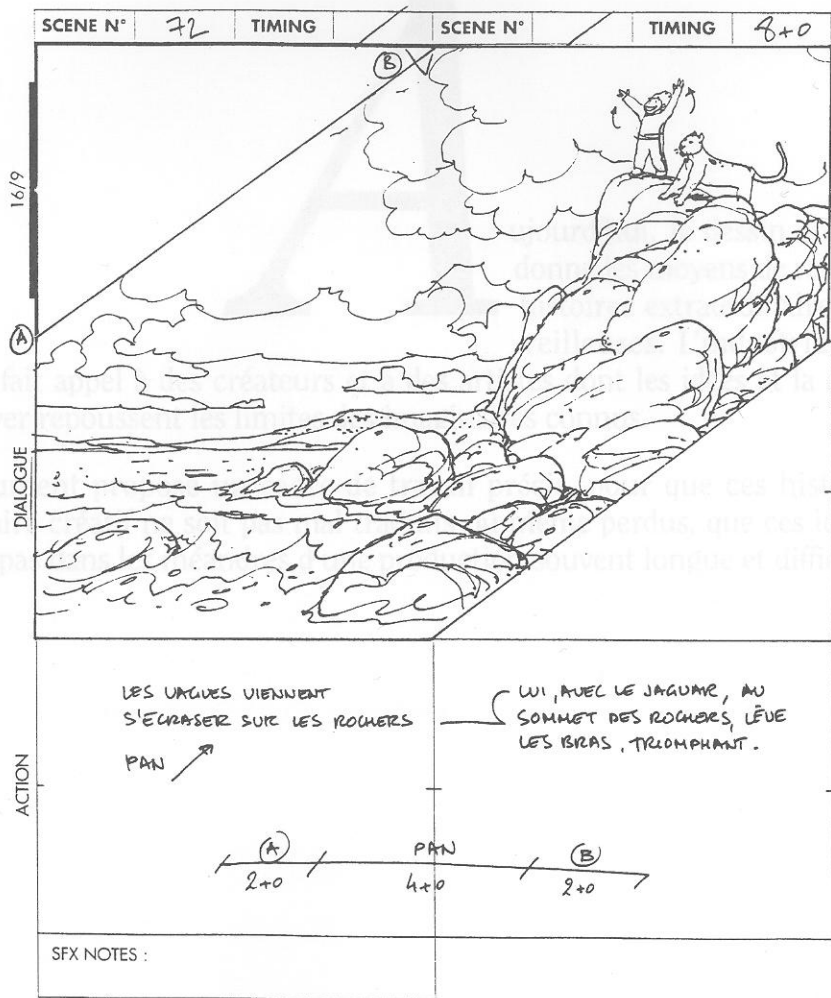
Le «timing» s'inscrit dans une petite case réservée à droite du numéro de plan. Le «timing» s'inscrit au-dessus de la dernière case du plan, si celui-ci comporte plusieurs cases.

Pour faciliter l'établissement de la feuille d'exposition, il est souvent utile de donner des temps intermédiaires sous les différentes cases d'un même plan. Le «timing» doit être indiqué en secondes et en images.

SCENE N°	204	TIMING	SCENE N°	CONT	TIMING	4+8	SCENE N°	205	TIMING	2+12
16/7										
DIALOGUE					LUI: AAAAAHHH!					
	LUI REGARDE, SURPRISE, IL S'ARRÊTE INQUIET, RETOURNE LA TÊTE				ET SE SAUVE - AFFOLÉ - OUT -				IN - LUI TRAVERSE LE CADRE EN COURANT - OUT -	

SCENE N°	48	TIMING	SCENE N°	CONT	TIMING	SCENE N°	CONT	TIMING	5+8	
16/9										
DIALOGUE										
	2+0				1+8				2+0	

Pour la même raison, il est également utile de détailler les mouvements de caméra en indiquant la durée des fixes et celle des mouvements de caméra.



Parfois, le «timing» du storyboard est calculé par le réalisateur ou par un «slugger», en général d'après les dialogues enregistrés. Ce «slugging» est reporté au bas du storyboard, dans l'espace réservé aux notes. Il souligne les points importants de l'action ou du dialogue à l'intérieur des plans, et permet de contrôler le rythme général des séquences. Ordinairement, le storyboarder n'intervient pas à ce stade de la production, mais il doit être informé des intentions du réalisateur afin de laisser l'espace libre pour ce travail.